

Las DAMAS de los verbos

VESTIRSE  AGRADECER		VER  ATRAER		VENIR CABER
	TRAER  COMPETIR		TRADUCIR  CONCLUIR	
SUSTITUIR  CONSEGUIR		SUPONER CONSTRUIR		SERVIR  CORREGIR
	SEGUIR DAR		SATISFACER DECIR	

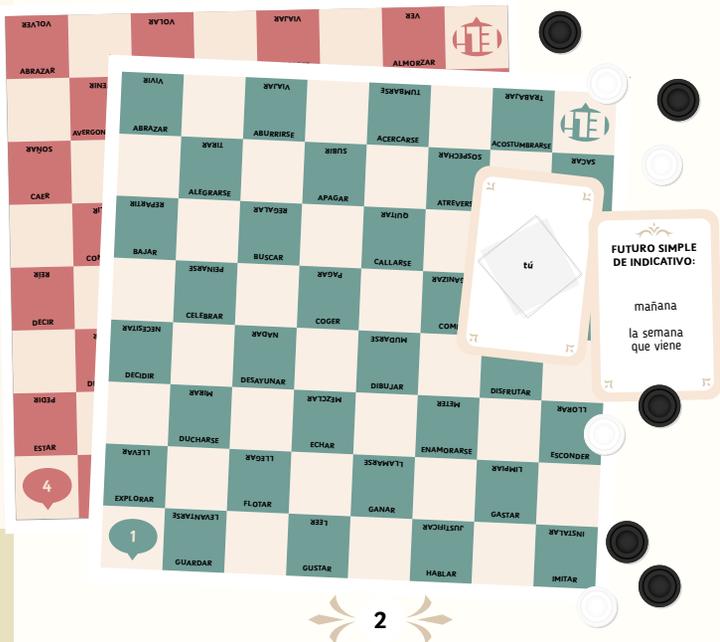
Objetivos

Este juego está pensado para poner en práctica la conjugación de los verbos de la lengua española, desde un nivel A1 hasta un nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER). Se puede utilizar tanto en clase como en casa.

Contenido

El juego contiene:

- 4 tableros de damas (uno para cada categoría de verbos)
- 30 fichas negras y 30 fichas blancas
- 9 cartas con los pronombres personales sujeto
- 11 cartas con modos y tiempos verbales



Cómo se juega a las Damas

Estas son las reglas de este juego:

1. El tablero está formado por 64 casillas (32 de color oscuro y 32 de color claro) que se alternan por colores. Se coloca de forma que la última casilla inferior derecha sea de color oscuro.
2. Al empezar la partida, cada jugador tiene 12 fichas de un color diferente a las de su adversario (uno blancas y el otro negras). Los jugadores colocan sus fichas en las primeras tres líneas de casillas oscuras de su lado del tablero.
3. Las fichas se mueven siempre en diagonal por las casillas oscuras, una casilla por cada turno y solamente hacia adelante. Cuando una casilla alcanza la última línea del lado opuesto, se convierte en dama; para distinguirla, se le coloca otra ficha encima, siendo así una doble ficha.
4. Cada ficha puede “comerse” a una ficha adversaria que se encuentre en una de las dos casillas diagonales que tiene delante, si la siguiente casilla en diagonal está libre. Después de capturarla, si encuentra en diagonal otra casilla adversaria con la casilla sucesiva libre, puede seguir “comiendo”.
5. Las fichas capturadas se quitan del tablero.
6. La dama se mueve también de una en una casilla, siempre en diagonal, pero en todas las direcciones. Puede comerse tanto las fichas como las damas adversarias.



Cómo se juega a las Damas de los verbos

Nota: Quien dirige el juego puede decidir con qué tablero, modos y tiempos verbales jugar.

Cada jugador o cada equipo (sus miembros jugarán por turnos) tiene que intentar “hacer dama” con su ficha sin ser eliminado por su adversario.

Cuando mueve la ficha y alcanza una primera casilla, en la que hay dos verbos en infinitivo, para poder seguir adelante tiene que coger dos cartas (una con un pronombre personal y otra con un modo y tiempo verbal) y conjugar correctamente el verbo que se lee desde su lado del tablero.

Si no consigue hacerlo, tendrá que volver a la casilla anterior. Si el jugador quiere comerse una ficha adversaria, tendrá que conjugar correctamente el verbo de la casilla libre a la que llegue después de capturar dicha ficha adversaria. Si no lo conjuga bien, deberá volver a la casilla anterior.

Variante 1

El jugador que quiera comerse una ficha adversaria tiene que conjugar **los dos verbos** que están en la casilla a la que llegará una vez capturada la ficha adversaria. Si no conjuga uno o los dos verbos correctamente, tendrá que volver a su posición anterior.

Variante 2

Los jugadores que tienen un nivel más avanzado tendrán que formar frases completas correctas con el verbo conjugado.

Cartas de los pronombres personales sujeto

yo
tú
él
ella
Usted
nosotros/nosotras
vosotros/vosotras
ellos/ellas
Ustedes



Cartas de los modos y los tiempos verbales con algunos ejemplos de indicadores temporales

Presente de indicativo: normalmente - siempre

Pretérito indefinido de indicativo: ayer - hace tres semanas

Pretérito imperfecto de indicativo: antes - en aquellos tiempos

Pretérito perfecto compuesto de indicativo:
esta mañana - este mes

Pretérito pluscuamperfecto de indicativo:
(había estado - habíamos hecho)

Futuro simple de indicativo: mañana - la semana que viene

Condicional simple de indicativo: (me gustaría - diría)

Condicional compuesto de indicativo:
(me habría gustado - habría dicho)

Presente de subjuntivo: quiero que... - no creo que...

Pretérito imperfecto de subjuntivo: quería que... - no creía que...

Pretérito pluscuamperfecto de subjuntivo:
(si hubiera podido - si hubieses venido)

Primer tablero: 64 verbos regulares en presente de indicativo + verbos regulares que usan pronombres (reflexivos, recíprocos, pronominales)

- | | |
|------------------|----------------|
| 1) abrazar | 33) instalar |
| 2) aburrirse | 34) justificar |
| 3) acercarse | 35) leer |
| 4) acostumbrarse | 36) levantarse |
| 5) alegrarse | 37) limpiar |
| 6) apagar | 38) llamarse |
| 7) atreverse | 39) llegar |
| 8) bailar | 40) llevar |
| 9) bajar | 41) llorar |
| 10) buscar | 42) meter |
| 11) callarse | 43) mezclarse |
| 12) cansarse | 44) mirar |
| 13) celebrar | 45) mojar |
| 14) coger | 46) mudarse |
| 15) comer | 47) nadar |
| 16) creer | 48) necesitar |
| 17) decidir | 49) olvidar |
| 18) desayunar | 50) organizar |
| 19) dibujar | 51) pagar |
| 20) disfrutar | 52) peinarse |
| 21) ducharse | 53) quedarse |
| 22) echar | 54) quitar |
| 23) enamorarse | 55) regalar |
| 24) esconder | 56) repartir |
| 25) explorar | 57) sacar |
| 26) flotar | 58) sospechar |
| 27) ganar | 59) subir |
| 28) gastar | 60) tirar |
| 29) guardar | 61) trabajar |
| 30) gustar | 62) tumbarse |
| 31) hablar | 63) viajar |
| 32) imitar | 64) vivir |

Segundo tablero: 64 verbos irregulares en presente de indicativo (l): con diptongación (e-> ie, o->ue, u->ue)

- | | |
|-----------------|----------------|
| 1) acertar | 33) esforzarse |
| 2) acostarse | 34) fregar |
| 3) advertir | 35) gobernar |
| 4) almorzar | 36) herir |
| 5) apretar | 37) jugar |
| 6) ascender | 38) mentir |
| 7) atender | 39) merendar |
| 8) atravesar | 40) morder |
| 9) avergonzarse | 41) morir |
| 10) calentar | 42) mover |
| 11) cerrar | 43) negar |
| 12) colgar | 44) pensar |
| 13) comenar | 45) perder |
| 14) comprobar | 46) poder |
| 15) confesar | 47) preferir |
| 16) conmoverse | 48) querer |
| 17) consolar | 49) recomendar |
| 18) contar | 50) recordar |
| 19) costar | 51) regar |
| 20) defender | 52) resolver |
| 21) demostrar | 53) sembrar |
| 22) descender | 54) sentir |
| 23) despertar | 55) soler |
| 24) devolver | 56) soltar |
| 25) divertirse | 57) sonar |
| 26) doler | 58) soñar |
| 27) dormir | 59) sugerir |
| 28) empezar | 60) temblar |
| 29) encender | 61) torcer |
| 30) encontrar | 62) tropezar |
| 31) entender | 63) volar |
| 32) envolver | 64) volver |

Tercer tablero: 64 verbos irregulares en presente de indicativo (l): con cambio vocálico (e->i), con 1ª persona singular irregular, con 1ª persona + diptongación, con irregularidad propia y con cambio a consonante (i->y)

- | | |
|-----------------|----------------|
| 1) agradecer | 33) mantener |
| 2) atraer | 34) medir |
| 3) caber | 35) nacer |
| 4) caer | 36) oír |
| 5) competir | 37) parecer |
| 6) concluir | 38) pedir |
| 7) conducir | 39) perseguir |
| 8) conocer | 40) pertenecer |
| 9) conseguir | 41) poner |
| 10) construir | 42) predecir |
| 11) corregir | 43) proponer |
| 12) crecer | 44) reír |
| 13) dar | 45) rendirse |
| 14) decir | 46) reñir |
| 15) deducir | 47) repetir |
| 16) derretir | 48) reproducir |
| 17) desaparecer | 49) saber |
| 18) despedirse | 50) salir |
| 19) elegir | 51) satisfacer |
| 20) entretener | 52) seguir |
| 21) entristecer | 53) ser |
| 22) estar | 54) servir |
| 23) favorecer | 55) suponer |
| 24) freír | 56) sustituir |
| 25) haber | 57) tener |
| 26) hacer | 58) teñir |
| 27) huir | 59) traducir |
| 28) impedir | 60) traer |
| 29) incluir | 61) valer |
| 30) influir | 62) venir |
| 31) intuir | 63) ver |
| 32) ir | 64) vestirse |

Cuarto tablero: Repaso: verbos regulares e irregulares en presente de indicativo

- | | |
|-----------------|---------------|
| 1) abrazar | 33) llorar |
| 2) aburrirse | 34) mentir |
| 3) acercarse | 35) morder |
| 4) almorzar | 36) morir |
| 5) avergonzarse | 37) nadar |
| 6) bajar | 38) necesitar |
| 7) buscar | 39) oír |
| 8) caber | 40) pedir |
| 9) caer | 41) pensar |
| 10) calentar | 42) perder |
| 11) coger | 43) poder |
| 12) comer | 44) poner |
| 13) conocer | 45) quedarse |
| 14) conseguir | 46) querer |
| 15) contar | 47) quitar |
| 16) dar | 48) reír |
| 17) decir | 49) repartir |
| 18) despertar | 50) saber |
| 19) disfrutar | 51) sacar |
| 20) dormir | 52) salir |
| 21) ducharse | 53) sentir |
| 22) elegir | 54) ser |
| 23) empezar | 55) soler |
| 24) entretener | 56) soñar |
| 25) estar | 57) tener |
| 26) gastar | 58) tumbarse |
| 27) guardar | 59) valer |
| 28) hacer | 60) venir |
| 29) ir | 61) ver |
| 30) jugar | 62) viajar |
| 31) leer | 63) volar |
| 32) levantarse | 64) volver |



Descubre todos
los juegos lingüísticos Eli
visitando la web
www.elilanguagegames.com



NIVEL A2-B1

El planeta en juego

Un juego de mesa con el que hablar del cuidado del planeta, de recogida selectiva de residuos, de las energías renovables, de la agricultura sostenible y de la alimentación biológica para mejorar nuestro estilo de vida.



NIVEL A2-B1

¿Qué tal estás?

Un entretenido juego con un itinerario ilustrado a lo largo del cual los jugadores tienen que superar una serie de pruebas que requieren el conocimiento del léxico del cuerpo, la salud y estilos de vida saludables para poder llegar a la meta.



NIVEL A2-B1

Famosos que hablan español

Un juego perfecto para pasárselo bien junto a los principales personajes de la historia y la cultura de los países hispanohablantes.



NIVEL A2-B1

El juego de las emociones

Un entretenido juego de cartas que ayuda a distinguir diferentes emociones, a expresar lo que se siente y a reconocer los sentimientos de los demás. Además de ello, el jugador ampliará sus conocimientos de léxico y sintaxis.



NIVEL A2-B1

El juego de los modismos

Un juego de cartas realmente útil y entretenido, que ayuda a descubrir el significado de las expresiones idiomáticas más comunes de la lengua española, además de mejorar la comprensión oral y de lectura.



NIVEL A2-B1

El dominó de cada día

Este divertido dominó ayuda colocar en orden cronológico las acciones cotidianas y a conjugar los verbos en presente, pasado y futuro.



NIVEL A2-B1

Preguntas encadenadas

Estas cartas con sus personajes son un divertido instrumento para estimular la lógica y practicar las formas de las preguntas y respuestas, enriqueciendo así el lenguaje.



NIVEL A2-B1

Preguntas y respuestas

Un magnífico tablero ambientado en un parque de atracciones extremadamente detallado y lleno de elementos estimula la observación y ayuda a adivinar la carta del adversario gracias a las preguntas del dado: quién, qué, cómo, dónde, cuándo y cuántos.



NIVEL A2-B1

Con tus palabras

Los verbos son los protagonistas de este juego de mesa que, gracias a sus cartas y sus tres dados, conseguirá que inventar frases sea una tarea divertida.



NIVEL A2-B1

El Creahistorias

Un extraordinario juego de cartas ideal para practicar la construcción de la frase y para estimular la creatividad en el empleo de diferentes géneros literarios.



NIVEL A2-B1

Campeonato de español

Un divertidísimo juego para desafiar a compañeros y amigos en un test de cultura general con preguntas de historia, cultura, tradiciones, geografía y deporte.



NIVEL A2-B1

Triboo

Triboo es un fantástico juego de mesa para adivinar la carta del adversario. 132 cartas divididas en 6 categorías: Ciencias, Historia, Geografía, Deporte, Espectáculos y Arte y literatura.



NIVEL A2-B1

Por la ciudad

Un entretenido juego de mesa para conocer mejor la ciudad con sus lugares, tiendas, medios de transporte, señales y normas de seguridad vial.



NIVEL A2-B1

Viaje por España

Un maravilloso tablero que representa el mapa de España con un recorrido por etapas para conocer ciudades, monumentos, fiestas y tradiciones culturales.



NIVEL A2-B1

¿Qué es?

Un juego de cartas fotográficas con el que ampliar el léxico de los objetos de uso cotidiano, aprender a describirlos y hablar de los materiales de los que están hechos.

MCER: Marco Común Europeo de Referencia

A1 Acceso

A2 Plataforma

B1 Intermedio

B2 Intermedio alto

C1 Dominio operativo eficaz

C2 Maestría

Las Damas de los verbos

por Michele Lenzerini

© 2023 ELI s.r.l.

P.O. Box 6 – 62019 Recanati – Italia

Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

www.elionline.com

Versión española: Raquel García Prieto

Dirección de gráfica: Letizia Pignini

Redacción: Gigliola Capodaglio

Director de producción: Francesco Capitano

Gráfica y maquetación: Gianni Caputo

Impreso en Italia por Tecnostampa -

Pignini Group Printing Division - Loreto -Trevi

ISBN: 978-88-536-3844-1

Queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, así como su transmisión bajo cualquier formato o por cualquier medio, incluidas las fotocopias, sin autorización previa de la editorial ELI.